スパイロ・ザ・ドラゴン

『クラッシュ』シリーズの作者が贈る3D・ACT。
今回は、買ってすぐ役立つ発売直前攻略だ!

4|1 ACT	▶¥5,800(初回限定版は「サルゲッチュ」体験版同梱)	▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)、AC(DS対応)	

このゲームで一番ウケそうなところは、「キャラのかわいらしさ」ではないかと思う。主人公スパイロの、どことなく憎めないかわいらしさは、小さな子どもや女の人にも受け入れられやすいことだろう。洋ゲーのACTというと、これまでは雰囲気も難易度もちょっとマニアックなものが多かったが、さすが『クラッシュ』を作ったマーク・サーニーの作品。『スパイロ』の登場で、マニア層以外の人にもACT本来の楽しさが広まるかもしれない。 (城イドム)

発売直前! 世界探索のポイントをチェック!!

元気な子どもドラゴンのスパイロが大活躍するACT、『スパイロ・ザ・ドラゴン』。いよいよ発売も間近に迫り、"早く遊びたい度"がMAX状態になっている読者も多いことだろう。このゲームを買ってから、スムーズにプレイを楽しむために、今回は知っていると役立つ攻略情報をお届けするぞ。基本攻略はもちろん、このゲームを極めようと思っている人も必見の情報が満載なので、すみずみまでチェックしておこう!

POINT 1 多彩なステージを自由に飛び回ろう!

普通のACTは、1面の次に2面といった具合に、各ステージを順番にクリアしていくものが多いけれど、『スパイロ』は6つのステージが集まった「ワールド」内を自由に行き来することが可能。ワールドの中心にある「ホーム」と呼ばれるステージを経由することで、好きなステージから攻略できるのだ。例えば「あるステージでどうしても解けない謎が1つあるから、あとまわしにして違うステージを攻略する」など、プレイヤー自身が自分で冒険の手順を決めることも可能。用意されているステージは、どれも幻想的で美しい場所ばかり。さまざまなバリエーションと、心憎い仕掛けが満載でプレイヤーを決して飽きさせないのだ。

ワールドの始まりはホームから

1-1 ホーム 1-3 1-2 1-5 1-4

POINT 2 アクションを極めよう!

スパイロがこなすアクションには、口から火炎を吐いたり、高いところから滑空したりと、ユニークなものが多い。もちろんダッシュやジャンプなどの基本アクションもちゃんと用意されているので、これらをしっかり使いこなせば、ゲームをスムーズに進められるぞ。どのアクションも複雑な操作は必要としないので、ゲーム初心者でも安心なのだ。

スパークスにも注目!

▲ヒツジなど、特定の敵を倒すとチョウが出現。

スパークス(スパイロの側にいるトンボ)は、スパイロの体力ゲージのような存在。スパイロがダメージを受けるとしだいに弱っていくが、チョウを食べれば体力回復なのだ。

ダッシュ

▶□ボタンを押すとダッシュ。ダッシュ中は移動速度がアップするだけでなく、体当たり(頭突き)も可能に。

火炎

◀◎ボタンで火炎を吐ける。敵への攻撃はもちろん、特定のオブジェ(テントなど)を焼き払うこともできるぞ。

POINT 3 ステージを把握しよう!

落ちているダイヤや、捕らわれの身になっている仲間のドラゴンたちを探し出すのも、ゲームの大きな楽しみの1つ。ある程度の見落としがあっても先に進めるけれど、全部見つけ出しておくと、あとでいいことが……。なお、ゲーム中にセレクトボタンを押すと、そのワールドの探索状況を確認できるぞ。

◀ドラゴンを救出!! 助けるとヒントをもらえる。

▶「あの足場にはどう進めば行けるのかな?」といった、ルート探しの楽しみもいっぱい。

◀宝箱もいっぱい。その種類によって開け方も異なるのだ。

ワンポイントアドバイス1 グライド【滑空】を使いこなそう!

ジャンプ中に、もう一度⊗ボタン(ジャンプボタン)を押すと、スパイロはグライダーの滑空のようなアクション、グライドを使えるぞ。このアクションを使いこなせば、移動範囲もグーンと広がる。ゲームを始めたら、まず最初にマスターしておこう。

▲グライドはジャンプの頂点から開始しよう。

▼△ボタンを押せば、グライドを中断できる。

ワンポイントアドバイス2 視点の操作を工夫しよう!

△ボタンを押すと視点がスパイロの正面方向に修正される。常に進行方向を見ることができるので、攻略が楽になるぞ。また、さらにもう一度△ボタンを押して、そのまま押し続けると画面がスパイロの視点になり、✚キーで周囲を見渡せるようになる。地形をしっかり把握することで、かなりプレイしやすくなるはずだ。

◀ドロボウを追いかけるときにはダッシュが必須。△ボタンを使いながら追いかけると、捕まえやすい。

楽しいぞ! ボーナスステージ!!

各ワールドの5つ目のステージには、ボーナスステージと呼ばれる特殊ステージが控えている。このステージでは、グライドをずっと持続できるのが最大の特徴で、空中を流れるように飛びながら、ステージ内のターゲットをすべてゲット(パーフェクトクリア)するのが目的だ。残りタイムが0になったり、下の湖などに落ちてしまったら、やり直しだぞ。

▼ボーナスステージは通常ステージとは違い、ずっとグライドを持続できる。メチャ気持ちいいぞ。

▲ターゲットをゲットすると、残りタイムが数秒加算される。加算タイムは下で「+3」などと表記してあるので参考に。

タイムアタックもできるのだ!!

一度パーフェクトをとってから、そのボーナスステージをプレイすると、タイムアタックに挑戦できるぞ。どのアイテムから狙っていくか、効率の良いルートを探す試行錯誤がかなり楽しいのだ。ちなみに、読者のみんなのタイムは、本誌「DPSコロシアム」のコーナーで募集するぞ。よかったら参加してみてね。

▶これがタイムアタック画面。プレイの制限時間もなくなるのだ。

タイムアタック
いまのタイム 1:13.60
ベストタイム 1:14.86
おめでとう! しんきろく!
もういちど チャレンジする?
はい
いいえ

◀叩き出したベストタイムは、メモリーカードに残すことができる。

目指せ!パーフェクト サニー スカイ ここでのターゲット

宝箱 +3

◀炎を吹きつければゲットできる。岩などの上にあるので狙いにくい。

ゲート +3

◀このゲートはくぐるだけでOK。ゲートそのものへの接触に注意。

飛行機 +3

◀決まったルートを飛び回る。炎を吹きつければゲットできるぞ。

機関車のタル +3

◀1つの荷台に、2つのタルが積まれている。炎を吹きつければOK。

自由度の高いプレイが特徴のこのゲーム。パーフェクトを取るためのルートは無限に考えられるが、ここでは編集部オススメのルートを連続写真で紹介しよう。このステージの最大の難関は飛び回る飛行機。中央の塔(てっぺんに緑のダイヤが置かれている)を中心に、各4機ずつが時計回りと反時計回りに飛んでいるのだ。

▲スタート直後、写真のように進路を左にとり、一路、水辺のトンネルに向かう。

▲最初の機関車のタルをゲット。そのまま線路に沿って進めば、タルを連続ゲットできる。

▲この4つ目(最後)の機関車のタルもゲットしたら、壁に沿って右手に進んでいこう。

▲右手に1つ目のゲートが見えてくる。このゲートは左側からくぐり抜けるのがベスト。

▲2つ目のゲートをくぐったら、次は旋回する飛行機を狙っていこう。

▲飛行機を8機すべてゲットしたら写真のゲートに向かい、3~8個目のゲートをくぐる。

▲最後のゲートをくぐったら、右手にUターン。写真の洞窟に入り込むこと。

▲洞窟内と、その先の広間の宝箱をすべて破壊すればパーフェクトクリアだ。

チェック! サニー スカイの行き方

写真の池の足場を、右の石から順に1つずつ踏みつけていこう。5つ目の足場に乗った瞬間に足場が光りだし、奥の扉が開くぞ。手前の看板に「ひみつのいりぐちが、ひらいたりする、なんてことはありませんからね」とか書いてあるけど、だまされてはダメなのだ。

▲足場を踏む順番が、扉を開くカギになる。

目指せ!パーフェクト ナイト スカイ ここでのターゲット

宝箱 +2

◀サニー スカイの宝箱と同じ。炎を吹きかければゲットできる。

ゲート +2

◀これもサニー スカイのものと同じ。普通にくぐればOK。

マジックリング +1

◀くぐるだけでOK。接触することもないので、非常にゲットしやすい。

灯台 +1

◀炎を吹きかければゲットできる。焼き払うことはできないので注意!

▲スタートしたら、すぐ正面にマジックリングが見えるはず。8個連続で一気にゲットしよう。

▲2個目の宝箱。これをゲットしたあとは、左上にすぐ方向転換しよう。

▲3個目の宝箱をゲットしたあとは、左に方向転換する。数を数えながら進んでいこう。

▲8個目の宝箱のあとはすぐに左下に方向転換。次のゲートを目指そう。

▲8個目のゲート。これをゲットしたら、左下へ急旋回して灯台に向かう。

▲1個目の灯台をゲットしたら、壁に沿って左に進み、2~3個目の灯台へ。

▲3個目の灯台ゲット後、今度は右に急旋回し、4個目の灯台に向かう。

▲6個目の灯台をゲットしたら左に方向転換。残りの灯台をとってパーフェクトクリアだ。

ナイト スカイのパーフェクトルートは非常に素直。マジックリング、宝箱、ゲート、灯台の順に、8個ずつゲットしていけばOKなのだ。ただし配置の関係上、急な方向転換を必要とする場所がいくつかあり、慣れないうちは進路を見失うこともしばしば。まずは左の連続写真の通りにプレイしてみよう。

チェック! ナイト スカイの行き方

大砲を使い、写真にある、意味ありげなマークつきの岩を破壊すれば道は開ける。この岩を見つけたら、すぐ近くにある大砲に注目。大砲は、砲台の尻をスパイロの頭で押せば回るので、岩の方に大砲を向け、砲台の尻に火炎を吐きかけよう。これでこの岩は破壊できる。

▲スパイロ正面の、変なマークつきの岩が曲者。

DPSソフトレビュー

どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

昨年末から続いた怒濤の発売ラッシュも一段落。レビュアー陣もほっと一息といった感じでしょうか。今回はタイトル厳選の2ページバージョンでお届けします。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。
▼得意なジャンル RPG
▼好きなPSソフト ＦＦⅧ／コロニーウォーズ

ウォルフ中村
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。
▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG
▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤／鉄拳３

なんでもゆうこ
毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。
▼得意なジャンル RCG
▼好きなPSソフト エースコンバット／パラッパラッパー

伊集院健
長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。
▼得意なジャンル ２D・STG
▼好きなPSソフト すずきゆみえ／北斗の拳

うきき松崎
２Ｄ格闘からＳ・ＲＰＧまでオールジャンルＯＫのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。
▼得意なジャンル S・RPG
▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ／東京魔人學園剣風帖

TAC★
メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も『ＤＤＲ』を踏みまくり。
▼得意なジャンル PZG、ACT
▼好きなPSソフト ハードロックキャブ／メタルギア ソリッド

城イドム
ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧの完全制覇に挑む。
▼得意なジャンル STG、ACT
▼好きなPSソフト レイマン／グラディウス外伝

PON
ＲＰＧや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。『幻想Ⅱ』を終えて休息中。
▼得意なジャンル RPG、SLG
▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ／マリーのアトリエ

がんの字
ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。
▼得意なジャンル RPG
▼好きなPSソフト ＴＩＬＫ／久遠の絆

袋こ～じ
美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では『To Heart』の記事などを担当。
▼得意なジャンル ２D格闘、恋愛SLG
▼好きなPSソフト ストZERO３／久遠の絆

Z佐藤
愛と勇気のアクションゲーマー。『ロックマン』シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。ＲＣＧはちょっと苦手。
▼得意なジャンル PZG、ACT
▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ／パンツァーバンデット

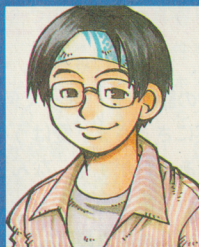
ゴーダ
「なあごの弱点は水！」を合い言葉に、忍びの道を極めんとする編集者。数々のゲーム大会で惜敗。好きな女性のタイプはくのいち。
▼得意なジャンル ２D格闘、ACT
▼好きなPSソフト 天誅／くの一番

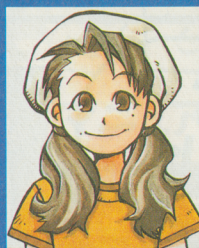
蘇我入鹿
どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。
▼得意なジャンル ACT、RPG
▼好きなPSソフト ずっといっしょ／太陽のしっぽ

イラスト／岩瀬さとみ

岩崎啓真

ちょっと前から「このソフトはどんな人に向いているのか」ということをメインに考えてレビューするようにしています。最近、ＰＳのソフトがますます多様化していることを考えると、こうした視点が一番役に立つのかな、と思った結果です。にしても、レビューはどんどん難しくなる気がします。いや、困ったものだ。

ウォルフ中村

先日開かれたパーティーでは水野良先生をはじめとする作家のみなさんにお会いできて楽しい一時を過ごせました。数年振りにお会いした方ばかりだったため、挨拶のたびに「つき合いが悪い」と怒られちゃいましたが…（すみません）。今後は作家としてはもちろん、ゲームデザイナーとしても頑張って頂きたいので、よろしくお願い致します(笑)。

なんでもゆうこ

春らしくポカポカしてきたなと思っていたら、先日、苦手のカミナリが鳴って大ショック。編集部でレビューをしていたときだったから、なんとか気が紛れたものの、早いとこ克服しないと今年もまた夏の間ずーっとブルーになりそう。それに、うろたえた姿を笑われちゃうのは、けっこう恥ずかしいものなんです。誰か治し方を教えて…（涙）。

サガ フロンティアⅡ

■スクウェア■RPG■4月1日
■¥6,800(『聖剣伝説』、『Racing Lagoon』体験版同梱)
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)／PS(2+2ブロック)

ユニークなシステムのＲＰＧに第２弾が登場。バトルでは新システムの「デュエル」が採用され、さらに奥深い戦略が味わえる。長い歴史を描いた壮大なシナリオも特徴的。

岩崎啓真

水彩画風のマップはグラフィックのレベルの高さといい、色合いの美しさといい驚きのデキ。また、キャラクターの動きも非常に小気味良く、見ていて気持ちいい(『ＦＦタクティクス』っぽい印象はあるが)。気になった点としては、マップが見づらい、戦闘システムがわかりにくい、いきなりゲームがスタートする（デモすらない）といったあたり。〝自分で歴史を作る〟という言葉にピンと来る人なら、このゲームにはかなりのレベルでハマれると思う。また尖ったゲームが好きな人もチェックするべき。『ドラクエ』などのようにゲームの主人公が自分でなければダメという人は、ゲーム雑誌や店頭での体験プレイなどで、内容をチェックしてから購入を考えることをオススメする。

80

ウォルフ中村

水彩タッチの背景はとても美しいが、一部のマップには「行ける場所がわかりづらい」という欠点がある（敵がいるマップならばその動きを見ることで多少は判断できる）。敵から逃げられなかったり（ある程度戦った後に交渉で戦闘を終了させることは可能）、武器が壊れたりするなど、〝クセの強さ〟も相変わらず。１対１でのタイマン勝負に持ち込める点はおもしろいもののキャラ選択時にデータがわからない、覚えた技を１対１のときには参照できない等も残念。一方、技をひらめいたり、仲間と連携したりするところは前作同様に楽しいし、クイックセーブも便利。ショートシナリオを積み重ねることで大きな歴史の流れがわかる見せ方も見事。これでもう少しシステムが親切なら…。

75

なんでもゆうこ

突然手もとにゲームを渡されて、「何も言わずにとりあえずいろいろやってみてよ」と言われているようなゲームです。チュートリアルらしきものもないまま、いきなりイベントが発生して、いきなりイベントが終わります(笑)。でも、そうした不親切さがマイナスになっていないところが、いかにも『サガ』。試行錯誤を重ねていくと、いろんなことが発見できて楽しくなってきます。よく言えばテンポがよく、悪く言えばぶつ切りの会話シーンも『サガ』っぽくて○。戦闘の難易度は、イベントによってはちょっと高め。すごく強い敵も出現するけど、シリーズのファンなら許せる範囲かな。キャラもカワイイし、感動的なイベントも見られるし、プレイしていて楽しいゲームですね。

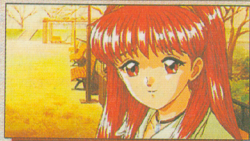
85

がんの字

シリーズの中で一番まとまっている気がするストーリーは、その内容もかなりいい感じです。歴史の断片を１つずつ見ていくシステムと、シナリオの相性が良く、絵本を読む感覚で楽しめるかな、という印象でした。暖かいイメージのグラフィックが、そんな雰囲気にピッタリ合っているのもポイントですね。システム的には、クイックセーブ＆ロードなど行き届いた部分もあれば、デュエルで連携履歴を参照できないなどの不満もありで、ちょっとアンバランス。それでも前作と比較すると、かなり洗練されていて一般性は増しています。今回はシステムで挫折することはないでしょう。月並みな言い方ですが、シナリオに引かれる人はかなり楽しめると思います。

80

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～

■コナミ■AVG■4月1日■¥5,800(CD2枚組)
■MC(2ブロック)／PS(2ブロック)

恋愛SLG『ときめきメモリアル』のキャラが登場するAVG第3弾。藤崎詩織と館林見晴がメインのヒロインとして登場し、ゲームの進め方しだいで展開がさまざまに変化する。

岩崎啓眞

まず最初に告白しておくと、ダブルヒロインの片割れ・館林ですが、僕は攻略担当に聞くまで出現条件がわかりませんでした。あと、カーソルの移動がアナログスティックに対応していないのは3作目としてはツライところ。だが、それを除けば、グラフィック・音楽・シナリオのどれをとっても、シリーズ中、もっともデキがいいのではなかろうか。少なくとも『ときめき』のファンで、藤崎詩織が嫌いでなければ、買って損したと思うことはまずないはず（それどころか感動してしまうと思う）。また『ときめき』のキャラクターを知っている、という程度のユーザーでも十分に楽しめるレベルの作品になっている。登場するキャラを積極的に嫌いな人以外は楽しめるだろう。

80

ウォルフ中村

ゲーム開始時のカーソル位置が常に「初めから」、ミニゲーム操作説明時の文字を早送りできない、実質的にキーコンフィグがない（2パターンから選ぶ）と、システム的に不満は残る。しかし、物語内容や分岐するシナリオ（ヒロインが2人いる）、豊富なミニゲーム等、要素は充実しているし、ゲストキャラ（清川、鏡、優美ら）の扱いも悪くない。操作感も良好だ。『虹色』や『彩』のクリアデータが同一メモリーカード内にあると、ミニシナリオで後日談が語られるというおまけ要素もうれしい。今回も〝お約束な展開〟は健在だし、いい意味でも悪い意味でも『ときめき』ファンのための作品といえそう。もっとも、シリーズ他作品（本編含む）との整合性に関しては疑問が残るけど(笑)。

80

なんでもゆうこ

前2作にくらべて、どこかほのぼのしたストーリーが『ときめき』っぽさを出してて良いですね。例によって、最後の最後にはグーンと盛り上がっていくお話で、いつの間にかハラハラしながら夢中で遊んでました。ミニゲームはお料理、スキーのほかに、前作のものまで入っているし、女の子たちは総出演してるしで、飽きが来なくて、しかも1、2回クリアするだけじゃ遊び尽くせないところが好印象。2人のヒロインそれぞれにストーリーが用意されてるのも、ウレシイ試みだし。文集の校正作業のとき、文字が読みづらいのが気になったけど、まあ何度でもチェックできるから良いのかな。ともあれ、ボリュームたっぷりでファンとしてはすごく楽しめる作品でした。

90

PON

『ときめき』シリーズの卒業式といった感のある、まさに完結編。システムや操作性は前作と変わらないものの、感慨深いものがありますね。中盤はちょっと盛り上がりに欠けるけど、クサい展開ながら終盤にじわじわと気持ちを高めてくれるあたりがグッド。何よりチビ詩織がかわいい！『虹色』と『彩』のファンへのサービスもたっぷり。しかしそのために「詩織と幼なじみで親友が好雄」という人間が3人いる不自然さが生じてしまったのは何とも…(笑)。あと、難しいミニゲームが多いし、文章校正ゲームの文字が見にくいのも難と言えば難かな。でも、そんなことはたいして問題にならないほど良質なデキ。クリアしたあと自分の卒業アルバムを見たくなる……そんなゲームです。

80

FISHING FREAKS BassRise

■バンダイ■ACT■3月25日
■¥5,800(専用コントローラ同梱版は¥9,800)
■MC(1ブロック)／PS(3ブロック)／AC(DS対応)／MT／複数対戦可

状況に合わせたルアー選びなどが特徴のバスフィッシングSLG。行ける湖が少しずつ増えていくシングルプレイや、多人数での対戦が可能なマルチプレイが用意されている。

TAC★

シミュレータじゃなくて、ルアーのアクションによるバスとの駆け引きを楽しむタイプのフィッシングゲーム。特に専用コントローラによるリトリーブ中のルアーアクションは、こちらの動きに対して画面の水中にあるルアーが実にレスポンスよく、リアルな動きで反応してくれるので、ルアーを操るのがホントに楽しいのだ。季節や水質にあったルアー選びの知識も、知っていればより楽しめるという程度で、知らない人でも十分に楽しめる作り。スポーツフィッシングのオイシイところを満喫できるソフトだ。

80

蘇我入鹿

なんかスゴイことになってます。今までの釣りゲーにあった「いかにリアルさを出すか？」って部分（ルアーを投げる力加減とか、視点とか、道具選びとか）をすっぱり切り捨てちゃってます。それなのに、ルアーを投げ、バスにくわえさせるまでの緊張感はまさに釣り!! 見た目じゃない釣り感覚のリアルさがスゴイです。しかもばんばんルアーを投げ、じゃんじゃん釣り上げるところはゲームっぽいし。釣りゲー食わず嫌いの人こそハマるかも？ これでZクランクとかのオールドが使えたら、ちびりますね、ボクは。

90

輝く季節へ

■キッド■AVG■4月1日
■¥6,800(初回限定版はスペシャルディスク同梱)
■MC(1ブロック)

学園生活が舞台のAVG。コマンド選択式のサウンドノベルで、さまざまな恋の物語が描かれる。初回限定版は、ゲーム中のグラフィックや音楽が収録されたディスクが同梱される。

袋こ～じ

シナリオは、若干難解な（というか未整理っぽい）ところもありますが、正直泣けます。ただ、絵のクオリティにムラがある、声以外の音の演出がほとんどない、セリフの前にいちいちキャラの名前が付く（長森：「だよもんっ」）など、全体にアラが目立ちました。声に関しても、キャラクターによっては個人的にはちょっと違和感を感じましたし（キャラの性格を取り違えてる気が…）。もっとも「じゃあこのゲームはダメか」と言われれば、僕は大好きです。けれども細かい問題がちょっと多すぎなので、少し減点です。

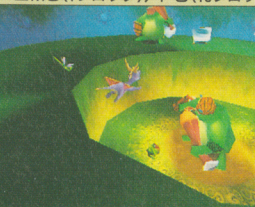
70

蘇我入鹿

恥ずかしながらド感動。主人公と、彼をとりまく人々との心の触れ合いを描く、哲学的ですらある物語に私の琴線は震えまくりました。正直言って絵柄はあまり好みではないのですが、やはりサウンド「ノベル」である以上、物語を気に入るかどうかが評価の分かれ目になるわけです。ただ、声優がイメージに合っていない、スキップが便利すぎる（未読でもトバせてしまう）、映像的にさみしい（立ち絵のバリエーションが少ない）など、遊ぶ人によっては不満に思える点が多いのも事実。プレイヤーを選ぶゲームですね。

80

スパイロ・ザ・ドラゴン

■SCEI■ACT■4月1日
■¥5,800(初回限定版は『サルゲッチュ』体験版同梱)
■MC(1ブロック)／PS(10ブロック)／AC(DS対応)

子どものドラゴン、スパイロが主人公の3D・ACT。ダッシュにジャンプ、火吹きや滑空など、さまざまなアクションを駆使してバラエティ豊かなステージを冒険していく。

城イドム

手軽な操作と適度な難易度の中、あちこちへ自由に行き来できる3Dフィールドを冒険するACT。何かを発見したり探し出したりするのが楽しい作品で、ACTとしての手応え（難所を切り抜ける気持ちよさなど）は抑え目になっている（「迷いやすさ」も控え目）。そのため、コテコテのACTマニアにはやや物足りないのも事実。プレイ中、キャラの操作だけでなく、視点の操作も行う必要があるのが、少し煩わしい。また視点がグリグリ動くシーンも必然的に多く、3Dものが苦手な人にはツライかも。キャラは魅力的。

65

蘇我入鹿

ヒツジやニワトリ、カエルなんかに火を吹いて、トンボに食べさせる!! ムツゴロウさんも卒倒もんのACTだね。ダイヤ集めで2、3個どーしても見つからなかったり、こんなとこ行けねーだろってとこにお宝があったり、「疲れた～」と思ったら快感ドキドキの空飛ぶボーナスステージがあったりと、ハマル要素がたっぷり。収集グセのある人や、負けず嫌いな人、小さい頃から空を飛びたいと考えていた危ない人は要注意。ハマルよ。あと、黙って見てりゃ、敵キャラが乳繰り合ったりケンカしたりのオトボケぶりも◎。

75

エラン

■ビスコ■SLG■4月1日■¥4,800
■MC(2ブロック)

惑星探査隊のメンバーになるために、自分を鍛えつつ信頼できるパートナーを探すSLG。主人公とペアを組むキャラは異性とは限らず、男性同士などの組み合わせになることも。

PON

主人公の育成と、パートナーを見つけるという2つの目的のバランスが◎。会話時の返事と感情を8通りから選択できるのがおもしろく、その反応も実に表情豊か。ほぼフルボイスで（CVも豪華）、イベントも豊富。単調になりがちな育成内容も中盤から変化があり、飽きさせない工夫が感じられます。ただ主人公の性別が選べるのに、同性と恋愛関係になっちゃう点はちょっと困りましたが(笑)。エンディングがあっさりしてるのが残念だけど、それまでの過程が楽しいので何度もプレイしたくなります。女性にもオススメ。

85

がんの字

プレイヤーの喜怒哀楽を使い分けながら、キャラクターたちとコミュニケーションを取るシステムがかなり楽しいです。こちらの態度に対して相手もさまざまな反応を返してくるので、同じシチュエーションでもいろいろな態度を試してみたくなります。共同トレーニングやメールの送信など、ゲームが進むにつれてできることが増えるシステムも、徐々に楽しみが増えるようでいい感じですね。全体的に丁寧に作られていて落ち度が少なく、そのうえで豊富な楽しみが詰め込まれた、レベルの高い作品です。

80